vtech®

Manuel d'utilisation

Kidizoom® 3D Relief

© 2011 VTech
Imprimé en Chine
91-001632-005 (FR)

Chers parents,

*Chez **VTech®**, nous sommes conscients que les enfants sont notre avenir. C'est pourquoi tous nos jeux sont conçus de manière à entretenir et à renforcer leur désir d'apprendre.*

*Tout le savoir-faire et le sens de la pédagogie **VTech®** sont mis au service de l'enfant pour le familiariser avec les nouvelles technologies.*

*Chez **VTech®**, nous nous engageons à tout faire pour que les enfants grandissent dans les meilleures conditions et abordent l'avenir en toute sérénité.*

Nous vous remercions de la confiance que vous nous accordez dans notre démarche ludo-éducative.

L'équipe VTech

Pour en savoir plus : www.vtech-jouets.com

126605 FR manual_01.indd 2 11/30/2011 09:17:17

INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir **Kidizoom® 3D Relief** de **VTech®**, félicitations !

Kidizoom® 3D Relief est un appareil numérique permettant de prendre des photos et des vidéos en 3D sans lunettes grâce à son superbe écran géant 3D !

Avec **Kidizoom® 3D Relief**, les enfants peuvent s'amuser à prendre des photos ou des vidéos en 3D, les retoucher grâce aux éléments de trucages en 3D, jouer à des jeux vidéo 3D, enregistrer un message vocal sur une photo ou encore se connecter à l'ordinateur pour imprimer ou envoyer leurs photos !

Avec **Kidizoom® 3D Relief**, les enfants plongent dans l'univers du numérique et laissent libre cours à leurs talents d'artistes !

AVERTISSEMENT

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions.

Bien que l'utilisation de **Kidizoom® 3D Relief** ne représente aucun risque supplémentaire, les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent à des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin. Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures. Certaines personnes peuvent présenter des difficultés à voir des images en 3D. Si vous voyez des images en double ou avez du mal à supporter les images en 3D, il faut cesser immédiatement de jouer ou passer en mode 2D. L'affichage de l'écran en 3D n'est pas recommandé pour les enfants de moins de 6 ans.

126605 FR manual_01.indd 3 11/30/2011 09:17:17

CONTENU DE LA BOÎTE

- 1 **Kidizoom® 3D Relief** de **VTech®**
- 1 câble USB
- 1 câble A/V
- 1 dragonne
- 1 manuel d'utilisation
- 2 paires de lunettes 3D

Attention : pour la sécurité de votre enfant, débarrassez-vous de tous les produits d'emballage tels que rubans adhésifs, feuilles de plastique, attaches et étiquettes. Ils ne font pas partie du jouet. Il est conseillé de conserver ce manuel d'utilisation car il comporte des informations importantes.

WARNING: All packing materials, such as tape, plastic sheets, packaging locks and tags are not part of this toy, and should be discarded for your child's safety.

CARACTÉRISTIQUES DU PRODUIT

Affichage : écran couleur LCD 3D de 3"

Résolution 3D :
Photo : 3 200 x 1 200 (2.0 Mpixels) ou 1 280 x 480 (0.3 Mpixels)
Vidéo : 640 x 240

Résolution 2D :
Photo : 1 600 x 1 200 (2.0 Mpixels) ou 640 x 480 (0.3 Mpixels)
Vidéo : 320 x 240

Mise au point : à partir de 45 cm

Portée du flash : de 90 cm à 2,70 m

Mémoire : mémoire interne de 256 Mo (environ 160 Mo de mémoire sont disponibles pour les fichiers photo et vidéo)

Kidizoom® 3D Relief peut stocker jusqu'à 400 photos (à une résolution de 1 600 x 1 200 au format JPEG) ou 1 600 photos (à une résolution de 640 x 480 au format JPEG) et enregistrer jusqu'à 5 minutes de vidéo par fichier avec la mémoire interne (à une résolution de 320 x 240 au format Motion JPEG), et 10 minutes de vidéo par fichier avec une carte SD.

Il est possible d'utiliser une carte mémoire SD ou SDHC (les cartes d'une capacité de 1 Go à 16 Go sont recommandées) avec **Kidizoom® 3D Relief**.

Formats supportés :
Photo : Standard Baseline JPEG
Vidéo : AVI en format Motion JPEG

126605 FR manual_01.indd 4 11/30/2011 09:17:17

Zoom numérique :
x 4 (disponible en mode 2D seulement)

Connecteurs externes :
Câble USB 2.0 pour connecter **Kidizoom® 3D Relief** à l'ordinateur
Câble A/V pour une connexion à la télévision

Format télévision : PAL

Amplitude thermique maximale pour un bon fonctionnement :
de 0 à 40 °C

CAPACITÉS DE STOCKAGE

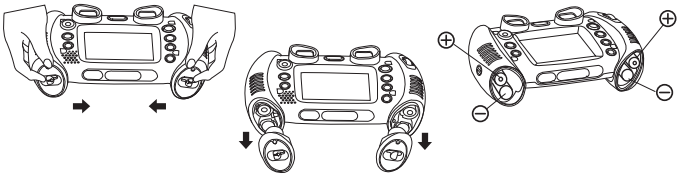
Capacité de la mémoire		Photos de grande taille 3D/2D	Photos de petite taille 3D/2D	Vidéos (en minutes) 3D/2D
Mémoire interne		200/400	800/1 600	5/10
Carte SD	2 Go	2 000/4 000	8 000/16 000	50/100
	4 Go	4 000/8 000	16 000/32 000	100/200
	8 Go	8 000/16 000	32 000/64 000	200/400
	16 Go	16 000/32 000	64 000/128 000	400/800

ALIMENTATION

INSTALLATION DES PILES

La mise en place des piles doit être effectuée par un adulte. Afin de ne pas endommager l'appareil, il est impératif de respecter la procédure d'installation suivante :

1. Avant d'insérer les piles, s'assurer que **Kidizoom® 3D Relief** est éteint.
2. Ouvrir les compartiments à piles situés sous l'appareil.
3. Insérer 4 piles LR6/AA de 1,5 V (2 de chaque côté de l'appareil) en respectant le schéma qui se trouve dans les compartiments à piles.
4. Refermer soigneusement le couvercle des compartiments à piles.



126605 FR manual_01.indd 5 11/30/2011 09:17:18

MISE EN GARDE

Les piles fournies avec le produit permettent de tester le jouet en magasin mais ne sont pas des piles longue durée.

- Utiliser des piles alcalines neuves pour des performances maximales.
- Seules des piles du type recommandé au point précédent doivent être utilisées
- Ne pas mélanger différents types de piles ou d'accumulateurs, ne pas mélanger des piles ou des accumulateurs neufs avec des usagés.
- Ne pas utiliser des piles ou des accumulateurs endommagés.
- Mettre en place les piles ou les accumulateurs en respectant les polarités + et –.
- Ne pas mettre les bornes d'une pile ou d'un accumulateur en court-circuit (en reliant directement le + et le –).
- Enlever les piles ou les accumulateurs usagés du jouet.
- Retirer les piles ou les accumulateurs en cas de non-utilisation prolongée.
- Ne les jeter ni au feu ni dans la nature.
- Ne pas tenter de recharger des piles non rechargeables.
- Enlever les accumulateurs du jouet pour les recharger.
- Les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte.

Les jouets **VTech®** sont des équipements électriques et électroniques (EEE) qui, en fin de vie, feront l'objet d'une collecte sélective en vue de leur recyclage. Ainsi, afin de préserver l'environnement, **VTech®** vous recommande de retirer et de jeter vos piles usagées dans les containers prévus à cet effet, puis de déposer le jouet en fin de vie dans les points de collecte mis à disposition dans les magasins ou dans votre commune.

Le symbole de la poubelle barrée sur les produits et les piles ou sur leur emballage respectif indique que les équipements électriques et électroniques ainsi que les piles ne doivent pas être jetés dans les déchets ménagers car ils contiennent des substances pouvant être néfastes à l'environnement et à la santé.

Lorsque les symboles Hg, Cd ou Pb sont indiqués, cela signifie que la pile contient plus de mercure (Hg), cadmium (Cd) ou plomb (Pb) que la valeur spécifiée dans la Directive 2006/66/CE sur les piles et les accumulateurs.

La barre solide sous le symbole de la poubelle barrée indique que le produit a été placé sur le marché après le 13 août 2005.

Contribuez à la protection de l'environnement en triant vos produits et piles usagés.

Pour plus d'informations sur la collecte et le tri des piles usa-

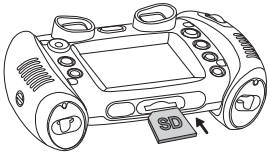
126605 FR manual_01.indd 6 11/30/2011 09:17:18

gées, vous pouvez visiter le site Internet http://www.corepile.fr.
Pour plus d'informations sur le tri des produits électriques et électroniques, vous pouvez contacter notre service consommateurs.

MISE EN PLACE DE LA CARTE MÉMOIRE

Il est possible d'insérer une carte mémoire SD ou SDHC d'une capacité allant de 32 Mo à 16 Go (vendue séparément, il est recommandé d'utiliser une carte d'une capacité de 1 Go à 16 Go) à l'emplacement prévu à cet effet pour une extension de mémoire. Les cartes mémoires inférieures à 32 Mo ne seront pas reconnues. Pour mettre en place la carte mémoire, suivre la procédure suivante :

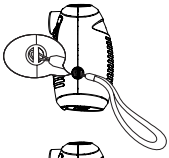
1. S'assurer que **Kidizoom® 3D Relief** est éteint.
2. Soulever le cache en caoutchouc de l'emplacement pour carte mémoire situé sous l'appareil.
3. Insérer la carte mémoire en respectant le schéma ci-dessous.
4. Replacer le cache pour protéger la carte mémoire.



5. Pour retirer la carte SD/SDHC, appuyer une fois sur la carte afin de l'éjecter.

FIXATION DE LA DRAGONNE

1. Faire glisser la petite boucle derrière la barre, du côté gauche ou droit de l'appareil, jusqu'à la faire ressortir.



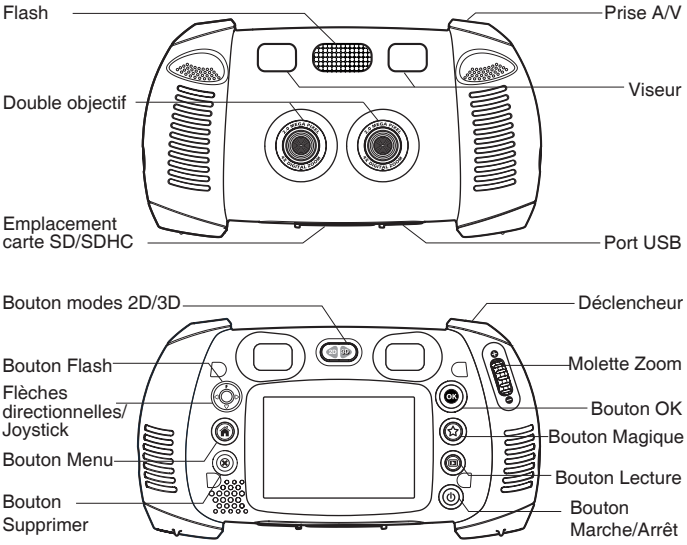
2. Faire passer la dragonne dans la petite boucle et tirer jusqu'à passer la partie en plastique.

3. S'assurer que l'attache est correctement serrée autour de la barre.

126605 FR manual_01.indd 7 11/30/2011 09:17:18

FONCTIONNALITÉS

COMMANDES DE KIDIZOOM® 3D RELIEF



Bouton Marche/Arrêt
Appuyer sur ce bouton pour allumer ou éteindre l'appareil.

Déclencheur
Appuyer sur ce bouton pour prendre une photo et démarrer ou terminer une vidéo.

Bouton Flash
Le système de réglage automatique de l'exposition lumineuse déclenche le flash quand cela est nécessaire.

Bouton Lecture
Appuyer sur ce bouton pour regarder les photos et les vidéos.

Bouton modes 2D/3D
Appuyer sur ce bouton pour passer de l'affichage en mode 3D au mode 2D et inversement.

126605 FR manual_01.indd 8 11/30/2011 09:17:19

Bouton Menu
Appuyer sur ce bouton pour sélectionner la fonction souhaitée.

Flèches directionnelles/Joystick
Appuyer sur les flèches ou utiliser le joystick pour déplacer le curseur et faire une sélection.

Bouton OK
Appuyer sur ce bouton pour confirmer un choix ou une action.
Le bouton OK peut aussi être utilisé pour prendre une photo en mode Photo ou une vidéo en mode Vidéo.

Molette Zoom
En mode 2D, tourner cette molette pour zoomer ou dézoomer. La fonction Zoom n'est pas disponible en mode 3D.

Bouton Magique
Appuyer sur ce bouton pour ajouter des effets aux photos et vidéos.

Bouton Supprimer
Appuyer sur ce bouton pour supprimer un fichier sélectionné ou pour quitter une activité.

Prise A/V
Utiliser le câble A/V fourni pour connecter l'appareil à la télévision.

Port USB
Utiliser le câble USB fourni pour connecter l'appareil à l'ordinateur.

Emplacement carte SD/SDHC
Insérer une carte SD/SDHC pour une plus grande capacité de mémoire.

UTILISATION DES CARACTÉRISTIQUES 3D

Kidizoom® 3D Relief comprend 2 objectifs de 2 mégapixels qui capturent des images sur les côtés droit et gauche au même moment pour former une image 3D de la même manière que les yeux humains le font. **Kidizoom® 3D Relief** comprend également un écran 3D qui affiche les images 3D de façon que l'œil gauche voie l'image de gauche et l'œil droit voie l'image de droite afin de former une image 3D en se plaçant sous le bon angle.

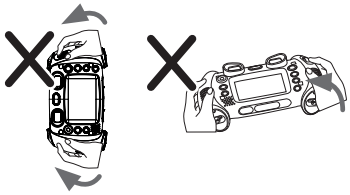
Affichage en modes 2D et 3D

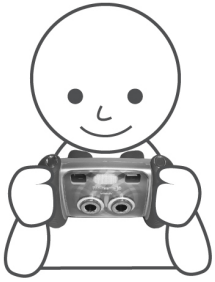
Kidizoom® 3D Relief possède un bouton modes 2D/3D qui permet de passer rapidement d'un affichage en mode 3D à un affichage en mode 2D et inversement.

126605 FR manual_01.indd 9 11/30/2011 09:17:19

Lorsque l'affichage est réglé sur le mode 3D, les photos et les vidéos seront enregistrées en 3D. Les photos et les vidéos prises en 3D pourront être visionnées sur l'appareil en 3D.

Visionnage de la 3D sur l'écran de l'appareil





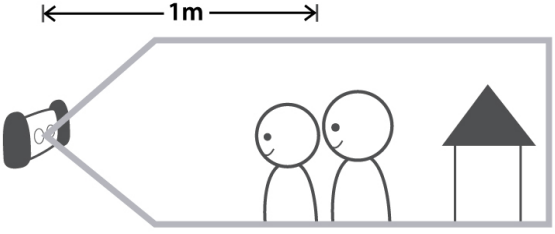
Afin de profiter au mieux de la 3D, tiens ton appareil droit à une distance d'environ 30 à 40 cm de tes yeux. Regarde l'écran LCD bien droit et non dans une position tournée ou inclinée.

Visionnage de la 3D sur l'écran de télévision

Lorsque **Kidizoom® 3D Relief** est connecté à une télévision, les photos et les vidéos seront converties au format rouge/cyan et pourront être visionnées à l'aide des lunettes 3D fournies.

Note : Kidizoom® 3D Relief utilise une connexion sortie vidéo qui n'est pas compatible avec les caractéristiques d'un écran de télévision 3D.

Distance recommandée pour les photos 3D



126605 FR manual_01.indd 10 11/30/2011 09:17:19

Pour prendre des photos 3D réussies, le sujet doit se tenir à environ 1 mètre de l'appareil avec les obstacles en arrière-plan de l'image.
Si les sujets se tiennent trop près de l'objectif, l'image sera floue.
Attention ! Certaines personnes peuvent présenter des difficultés à voir des images en 3D. Si vous voyez des images en double ou avez du mal à supporter les images en 3D, il faut cesser immédiatement de jouer ou passer en mode 2D.

POUR COMMENCER À JOUER…

- Appuie sur le bouton **Marche/Arrêt** pour allumer l'appareil.
- Si c'est la première fois que **Kidizoom® 3D Relief** est allumé, le mode Démonstration va se lancer. Appuie sur le déclencheur pour sortir de ce mode, il sera alors désactivé et ne se lancera plus au démarrage.
- Il faudra ensuite choisir la langue d'utilisation. Appuie sur les flèches directionnelles haut ou bas pour sélectionner une langue, puis appuie sur **OK** pour confirmer. Tu peux également régler la date et l'heure. Appuie sur les flèches directionnelles haut ou bas pour sélectionner le jour, le mois, l'année, les heures et les minutes. Appuie sur les flèches directionnelles gauche ou droite pour naviguer entre les différents réglages disponibles. Appuie sur le bouton **OK** pour confirmer le réglage.
- Après désactivation du mode Démonstration, **Kidizoom® 3D Relief** se mettra automatiquement en mode Photo à l'allumage.
- Appuie sur le bouton **Menu** pour te rendre au menu principal et accéder aux autres activités.
- Appuie à nouveau sur le bouton **Marche/Arrêt** pour éteindre l'appareil.

ÉTAT DES PILES

Lorsque cette icône apparaît à l'écran, il est recommandé d'installer des piles neuves afin de garantir le bon fonctionnement de **Kidizoom® 3D Relief**.

NOTE POUR LA CONNEXION À L'ORDINATEUR :

Il ne sera pas possible de connecter **Kidizoom® 3D Relief** à l'ordinateur lorsque l'icône de batterie faible apparaîtra à l'écran. Veuillez déconnecter l'appareil de l'ordinateur lorsque vous ne l'utilisez pas.

ARRÊT AUTOMATIQUE

Afin de préserver la durée de vie des piles, **Kidizoom® 3D Relief** s'éteindra automatiquement après 3 minutes d'inactivité. L'appareil peut être réactivé si l'on appuie à nouveau sur le bouton **Marche/Arrêt**.

126605 FR manual_01.indd 11 11/30/2011 09:17:20

CONNEXION À UN ORDINATEUR

- Systèmes d'exploitation : Microsoft® Windows® XP/Vista® /Windows® 7 et Mac OS® X 10.5 ou 10.6.

Tu peux connecter **Kidizoom® 3D Relief** à un ordinateur afin d'y transférer les fichiers.

- S'assurer que **Kidizoom® 3D Relief** est éteint et que les piles sont pleines.
- Soulever la protection du port USB situé sous l'appareil.
- Brancher la prise du câble USB (petite prise) sur le port USB de l'appareil.
- Brancher l'autre extrémité du câble USB (grande prise) sur le port USB de l'ordinateur. Un port USB est généralement signalé à l'aide de ce symbole .
- Allumer l'appareil afin d'établir la connexion avec l'ordinateur.
- Un disque amovible nommé " VTech 1266 " apparaît. Si une carte SD/SDHC est insérée dans l'appareil, le disque amovible n'affiche que le contenu de la carte SD.

Pour sauvegarder des fichiers photo ou vidéo pris avec l'appareil :

- Ouvrir le dossier DCIM dans le disque amovible.
- Tes photos et vidéos sont placées dans le sous-dossier 100VTECH. Copie et colle les fichiers dans un dossier de ton ordinateur pour les sauvegarder.

Pour transférer des fichiers photo ou vidéo sur l'appareil :

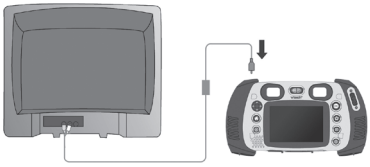
- Sélectionne les fichiers photo ou vidéo que tu veux télécharger depuis ton ordinateur.
- Ouvrir le dossier DOWNLOAD sur le disque amovible, copier et coller les photos ou les vidéos dans ce dossier.

Note : seules les photos et les vidéos prises avec **Kidizoom® 3D Relief** sont supportées. Les photos ou les vidéos modifiées provenant d'un autre logiciel ou d'un autre appareil ne seront pas supportées.

126605 FR manual_01.indd 12 11/30/2011 09:17:20

CONNEXION À UNE TÉLÉVISION

- Avant de connecter **Kidizoom® 3D Relief** à une télévision, s'assurer que l'appareil est en bon état de marche.
- Vérifier que les piles sont correctement insérées en respectant les polarités + et – indiquées à l'intérieur des compartiments à piles afin de ne pas endommager l'appareil.
- Vérifier que l'appareil et la télévision sont éteints avant d'effectuer les branchements.
- Pour connecter **Kidizoom® 3D Relief** à une télévision ou à un moniteur, brancher le câble A/V fourni en faisant correspondre les couleurs des entrées audio et vidéo (blanc, jaune) à celles de la télévision ou du moniteur.



- Mettre la télévision en mode Vidéo.

Note : toutes les fonctions (sauf le mode Lecture) seront désactivées pendant la connexion à la télévision.

Pour lire des photos et des vidéos 3D sur la télévision :

Afin de visionner les photos 3D et les vidéos 3D sur la télévision, il faut porter les lunettes 3D et sélectionner le mode d'affichage 3D.

Pour éviter tout dommage à Kidizoom® 3D Relief :

- Lorsque le câble USB n'est pas connecté à l'appareil, s'assurer que la protection du port USB couvre le port USB.
- Lorsque le câble A/V n'est pas connecté à l'appareil, s'assurer que la protection de la prise A/V couvre la prise A/V.
- S'assurer également que la protection de l'emplacement carte SD/ SDHC est en place.

126605 FR manual_01.indd 13 11/30/2011 09:17:20

ACTIVITÉS

MENU PRINCIPAL

- Appuyer sur le bouton **Menu** pour aller au menu principal et sélectionner l'une des différentes activités : Photo, Vidéo, Jeux, Retouche photo, Mémo vocal ou Réglages.
- Appuyer sur les flèches directionnelles pour visualiser les différents modes et appuyer sur **OK** pour entrer dans le mode sélectionné.

1. PHOTO

Dans le mode Photo, tu peux utiliser l'écran LCD pour cadrer et prendre des photos 2D et 3D avec ou sans effets.

- Appuie sur le bouton modes 2D/3D pour régler l'appareil en mode 2D ou en mode 3D.
- Quand le cadrage est fait, tiens l'appareil de façon stable puis appuie sur le déclencheur au-dessus de l'appareil ou sur le bouton **OK** sur la face arrière pour prendre une photo.
- En mode 2D, utilise la molette Zoom pour ajuster le réglage du zoom si nécessaire avant de prendre une photo. Le zoom n'est pas disponible en mode 3D.
- À l'allumage, **Kidizoom® 3D Relief** est automatiquement réglé sur le mode Flash automatique. Appuie sur le bouton **Flash** (situé sur la flèche directionnelle haut) pour naviguer entre les différents modes de flash.

Note : si les piles sont déchargées et que l'icône apparaît, la fonction Flash automatique ne sera peut-être pas disponible.

Attention : désactive le flash lorsque tu photographies une personne ou un animal de près afin de lui éviter toute lésion visuelle.

Pour prendre des photos avec des effets :

- Pour sélectionner un cadre ou un tampon (élément graphique) à ajouter à la photo avant de la prendre, utilise les flèches directionnelles gauche ou droite pour faire défiler les propositions. Ensuite, prends la photo normalement et le cadre ou le tampon sélectionné sera ajouté directement à la photo.
- Tu peux également appuyer sur le bouton **Magique** pour accéder

126605 FR manual_01.indd 14 11/30/2011 09:17:20

au menu des effets photo, utilise les flèches directionnelles gauche ◁ ou droite ▷ pour faire défiler les propositions. Appuie sur le bouton **OK** (OK) pour confirmer ton choix. Positionne ton sujet en fonction de l'effet et appuie sur le déclencheur ou sur le bouton **OK** (OK) pour prendre une super photo.

- Si tu veux effacer l'effet, appuie sur le bouton **Supprimer** (⊗).

Pour prendre des photos avec le retardateur :

Pour bénéficier d'un laps de temps avant de prendre une photo, active le retardateur dans les Réglages.

2. VIDÉO

Dans le mode Vidéo, tu peux faire de super vidéos et créer tes propres films en 2D ou en 3D !

- Appuie sur le bouton modes 2D/3D pour régler l'appareil en mode 2D ou en mode 3D.
- Appuie sur le déclencheur au-dessus de l'appareil ou le bouton **OK** (OK) sur la face arrière de l'appareil pour commencer à filmer.
- En mode 2D, utilise la molette Zoom pour ajuster le réglage du zoom pendant l'enregistrement. Le zoom n'est pas disponible en mode 3D.

Pour prendre des vidéos avec des cadres :

- Pendant l'enregistrement de tes vidéos, tu peux ajouter des animations amusantes en temps réel. Pour cela, appuie sur le bouton **Magique** (☆) pour faire apparaître ou masquer le menu des animations. Après confirmation du choix du thème, les flèches effets apparaîtront sur l'écran. Appuie alors sur les flèches directionnelles pour ajouter un effet ou appuie sur le bouton **Supprimer** (⊗) pour revenir au menu de sélection des thèmes.
- Appuie de nouveau sur le déclencheur ou sur le bouton **OK** (OK) pour arrêter l'enregistrement.

Note : le cadre doit être sélectionné avant de commencer la vidéo. Il ne pourra pas être changé pendant l'enregistrement de la vidéo.

3. LECTURE (▶)

Appuie sur le bouton **Lecture** (▶) pour accéder aux photos et vidéos que tu as prises.

- Appuie sur la flèche directionnelle haut ↯ ou bas ▽ pour voir le fichier précédent ou suivant.
- Utilise la molette Zoom pour dézoomer et voir les fichiers photo en panoramique. Puis, utilise la molette Zoom pour zoomer et retourner

126605 FR manual_01.indd 15 11/30/2011 09:17:21

à la navigation en plein écran.

- Appuie sur le bouton **OK** pour lire une vidéo. Pendant la lecture d'une vidéo, appuie sur les flèches directionnelles gauche ◁ ou droite ▷ une fois pour utiliser le retour ou l'avance rapide x2, appuie à nouveau sur cette touche pour accélérer et passer en lecture rapide x4 et appuie encore une fois sur cette touche ou sur le bouton **OK** pour retourner à la lecture normale.
- Appuie sur les flèches directionnelles gauche ◁ ou droite ▷ pour ajuster l'effet 3D lors de la lecture d'une photo 3D en plein écran.
- Utilise la molette Zoom pour zoomer et voir les fichiers photo 2D en panoramique et utilise le joystick pour faire un panoramique sur une partie de la photo. Puis, utilise la molette Zoom pour zoomer et retourner à la navigation en plein écran.

Note : lors de la lecture de photos 3D, la fonction Zoom n'est pas disponible.

Pour choisir un fichier de navigation :

Quand tu accèdes pour la première fois au mode Lecture, le dossier par défaut est DCIM. Si tu souhaites lire les photos ou vidéos que tu as enregistrées dans le dossier DOWNLOAD, appuie sur le bouton **Magique** pour accéder au menu de sélection des dossiers, sélectionne le dossier DOWNLOAD et appuie sur le bouton **OK** pour lire les fichiers du dossier choisi.

Note : seules les photos et vidéos réalisées avec **Kidizoom® 3D Relief** sont supportées. Les photos ou les vidéos modifiées provenant d'un autre logiciel ou d'un autre appareil ne seront pas supportées.

Pour visionner des photos ou des vidéos en 3D :

Lorsque cette icône apparaît en haut à gauche de l'écran, cela signifie que tu es en train de lire un fichier photo ou vidéo en 3D. Il faut impérativement être en mode 3D pour lire un fichier photo ou vidéo en 3D.

Afin de visionner les photos 3D et les vidéos 3D sur la télévision, il faut porter les lunettes 3D rouge/cyan et sélectionner le mode d'affichage 3D. Si tu passes en mode d'affichage 2D, cette icône sera grisée.

4. JEUX

Kidizoom® 3D Relief propose 3 jeux. Dans le menu Jeux, appuie sur les flèches directionnelles gauche ◁ ou droite ▷ pour sélectionner un jeu et appuie sur le bouton **OK** pour y accéder. Durant le jeu, appuie sur le bouton **Menu** pour choisir ton niveau ou quitter le jeu en cours.

126605 FR manual_01.indd 16 11/30/2011 09:17:21

A. Basketball rigolo

Es-tu un pro du basket ? Voyons cela ! Observe le mouvement du panier et quand il se dirige vers le centre, appuie sur le bouton **OK** pour lancer le ballon et marquer un panier. Marque 3 paniers à la suite pour gagner des points bonus. Le panier bougera de plus en plus rapidement niveau après niveau. Marque le plus de paniers possible avant la fin du temps imparti !

B. Saute-animaux

Aide les animaux à traverser le trou en sautant par-dessus en toute sécurité ! Les animaux passeront l'un après l'autre. Appuie sur les flèches directionnelles gauche ◁ ou droite ▷ du joystick pour contrôler la plate-forme mobile et aider les animaux à passer d'un côté du trou à l'autre. Les gadgets tombants bleus t'aideront en agrandissant la plate-forme ou en faisant sauter les animaux plus haut. Fais attention, les gadgets tombants rouges rétréciront la plate-forme ou la feront ralentir.

C. Puzzle photo

Tes photos ont été découpées en plusieurs parties et mélangées ! Peux-tu reconstituer la photo d'origine ? Prends plus de photos pour rendre ce jeu encore plus rigolo ! Appuie sur les flèches directionnelles gauche ◁ et droite ▷ du joystick pour sélectionner les parties à déplacer, puis appuie sur le bouton **OK** pour échanger les morceaux de photos. Reconstitue la photo d'origine grâce aux indices, tu en as 3 pour chaque photo. Appuie sur le bouton **Magique** pour utiliser l'indice te permettant de voir la photo d'origine pendant 5 secondes. Si tu n'arrives pas à reconstituer une photo, tu peux appuyer sur le bouton **Supprimer** pour passer à la photo suivante.

5. RETOUCHE PHOTO

Dans la fonction Retouche photo, tu peux ajouter des effets 3D à tes photos.

Appuie sur la flèche directionnelle haut ▽ ou bas ▽ pour voir les photos, puis appuie sur le bouton **OK** pour confirmer ta sélection et

126605 FR manual_01.indd 17 11/30/2011 09:17:21

commencer la retouche. Un menu Retouche apparaît. Appuie sur les flèches directionnelles du joystick pour choisir un effet puis appuie sur le bouton **OK** pour appliquer l'effet à la photo et l'enregistrer en tant que nouvelle photo. Lorsque tu sélectionnes un tampon, appuie sur les flèches directionnelles haut ou bas du joystick pour ajuster la taille du tampon. Après avoir choisi le tampon, utilise le joystick pour le placer à l'endroit désiré avant d'enregistrer la nouvelle photo.

6. MÉMO VOCAL

Cette activité te permet d'enregistrer un mémo vocal (jusqu'à 10 secondes) à ajouter à une photo.

Pour commencer, appuie sur les flèches directionnelles haut ou bas du joystick pour sélectionner une photo. Appuie sur le bouton **OK** pour écouter l'enregistrement lorsque l'icône Enregistrer apparaît.

Après avoir enregistré un mémo vocal sur la photo de ton choix, une icône Lecture et une icône Supprimer apparaîtront. Appuie sur le bouton **OK** pour réécouter le mémo vocal. Appuie sur le bouton **Supprimer** pour supprimer le fichier.

7. RÉGLAGES

Appuie sur les flèches directionnelles gauche ou droite pour sélectionner l'une des fonctions suivantes.

A. Volume sonore

Appuie sur les flèches directionnelles haut ou bas pour ajuster le volume sonore.

B. Retardateur

Appuie sur les flèches directionnelles haut ou bas pour activer ou désactiver le retardateur et appuie sur le bouton **OK** pour confirmer. Le retardateur sera désactivé à chaque allumage de l'appareil.

C. Mémoire

Il est possible de voir l'état de la mémoire de **Kidizoom® 3D Relief** et de la carte mémoire, s'il y en a une insérée dans l'appareil. Appuie sur les flèches directionnelles haut ou bas pour sélectionner la mémoire interne ou la carte mémoire. Appuie sur le bouton **OK** pour sélectionner cette source comme support d'enregistrement des photos et des vidéos par défaut. Appuie à nouveau sur le bouton **OK** pour formater et supprimer toutes les données enregistrées dans la source de mémoire sélectionnée.

Note : lorsque la mémoire interne ou la carte SD est pleine ou que les index de fichiers sont pleins, tu dois transférer tous les fichiers de la mémoire interne de l'appareil ou de la carte SD vers ton ordinateur, puis supprimer tous les fichiers de la mémoire interne ou de la carte SD pour utiliser l'appareil.

126605 FR manual_01.indd 18 11/30/2011 09:17:21

D. Résolution
Cette fonction permet de régler la résolution des photos qui seront prises avec **Kidizoom® 3D Relief**.
Appuie sur les flèches directionnelles haut ⚡ ou bas ▽ pour sélectionner la résolution des photos et appuie sur le bouton **OK** (OK) pour confirmer. Pour une meilleure qualité d'image, sélectionne 2.0 Mpixels. Si tu choisis une résolution plus faible (0.3 Mpixels), tu pourras enregistrer davantage de photos.
E. Balayage
La fréquence par défaut est de 50 Hz pour l'Europe et de 60 Hz pour les États-Unis. Il est recommandé de conserver le réglage initial, excepté en cas de voyage.
F. Date et heure
Ce menu affiche la date et l'heure. Si tu souhaites modifier la date ou l'heure, appuie sur le bouton **OK** (OK). Après être entré dans le menu Date et heure, appuie sur les flèches directionnelles haut ⚡ ou bas ▽ pour modifier les paramètres, appuie sur les flèches directionnelles gauche ◁ ou droite ▷ pour aller à l'option suivante. Une fois que tu as terminé, appuie sur le bouton **OK** (OK) pour sortir du menu.
G. Langue
Appuie sur les flèches directionnelles haut ⚡ ou bas ▽ pour sélectionner une langue et appuie sur le bouton **OK** (OK) pour confirmer ta sélection.

VISIONNEUSE KIDIZOOM® 3D RELIEF

Une visionneuse **Kidizoom® 3D Relief** est disponible en téléchargement pour PC et Mac. Pour télécharger la visionneuse, rendez-vous sur le site internet http://www.vtech-jouets.com/telechargements
puis sélectionner le **Kidizoom® 3D Relief** dans la liste.

Ce logiciel permet, une fois installé sur l'ordinateur, de visionner les photos et les vidéos en 2D et en 3D. Veuillez porter les lunettes 3D rouge/cyan fournies afin de visionner les photos et les vidéos en 3D sur l'ordinateur. Suivre les instructions pour installer le logiciel. Merci de consulter le fichier "Aide" de la visionneuse **Kidizoom® 3D Relief** pour plus de détails.

126605 FR manual_01.indd 19 11/30/2011 09:17:21

CONFIGURATION MINIMALE REQUISE POUR L'INSTALLATION DU LOGICIEL

- Processeur Pentium® 1 GHz ou supérieur
- Mémoire vive : 256 Mo au minimum (512 Mo recommandés)
- Affichage : 1 024 x 768 ou supérieur
- Espace requis sur le disque dur : 300 Mo
- Port USB valide
- Systèmes d'exploitation : Microsoft® Windows® XP, Vista® ou 7 et Macintosh Mac OS® X 10.5 ou 10.6.

Microsoft®, Windows®, et/ou tout autre produit Microsoft mentionné sont soit des marques de Microsoft Corporation, soit des marques de Microsoft Corporation déposées aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Mac, Mac OS et Safari sont des marques déposées de Apple Inc, aux États-Unis et dans d'autres pays. Les noms de produits mentionnés sont soit des marques déposées, soit des marques commerciales de leurs sociétés respectives.

RÉSOLUTION DE PROBLÈMES

Consultez cette section si vous rencontrez des difficultés lors de l'utilisation de **Kidizoom® 3D Relief**.

Problème	Solution
L'appareil ne fonctionne plus	1. S'assurer que l'appareil est éteint. 2. Retirer les piles. 3. Attendre quelques minutes puis replacer les piles dans les compartiments à piles situés de chaque côté de l'appareil. 4. Allumer l'appareil. **Kidizoom® 3D Relief** devrait à nouveau fonctionner normalement. 5. Si l'appareil ne fonctionne toujours pas, remplacer toutes les piles par des piles neuves.
La photo prise est floue	1. Vérifier que l'appareil est tenu fermement. 2. S'assurer que les conditions de luminosité de la prise de vue sont bonnes. 3. S'assurer que la lentille de protection de l'objectif est propre.

126605 FR manual_01.indd 20 11/30/2011 09:17:21

Les images des photos 3D apparaissent en double	S'assurer que le sujet n'est pas trop proche de l'appareil. Pour plus de détails, se référer à la section UTILISATION DES CARACTÉRISTIQUES 3D.
L'écran LCD 3D n'affiche pas d'image	1. S'assurer que les piles sont correctement insérées dans l'appareil. Appuyer sur le bouton **Marche/Arrêt** pour allumer **Kidizoom® 3D Relief**. 2. S'assurer que l'appareil n'est pas connecté à une télévision. 3. S'assurer que l'appareil n'est pas en mode Veille. Appuyer sur le bouton **Marche/Arrêt** pour l'allumer.
L'écran de télévision n'affiche pas d'image	1. S'assurer que les piles sont correctement insérées dans **Kidizoom® 3D Relief** et que la télévision est correctement branchée sur le secteur. 2. S'assurer que l'appareil est allumé, ainsi que la télévision. 3. S'assurer que le câble A/V est correctement branché sur l'appareil d'une part et sur la télévision d'autre part. 4. S'assurer que les prises du câble A/V sont correctement insérées dans les bons ports, comme indiqué dans ce manuel.
Les images s'affichent en double lors de la lecture de photos 3D	S'assurer d'être dans la bonne position pour regarder l'écran. Pour plus de détails, se référer à la section UTILISATION DES CARACTÉRISTIQUES 3D.
Aucun son ne sort de la télévision	1. S'assurer que le son de la télévision n'est pas désactivé et monter le volume sonore. 2. Appuyer sur le bouton **Volume** de **Kidizoom® 3D Relief** pour augmenter le volume de l'appareil. 3. Vérifier les connexions entre **Kidizoom® 3D Relief** et la télévision. 4. S'assurer que la télévision est réglée sur le canal vidéo (A/V).

126605 FR manual_01.indd 21 11/30/2011 09:17:22

Les photos et les vidéos affichées sur la télévision apparaissent en couleurs bleu et rouge	Lorsque **Kidizoom® 3D Relief** est connecté à la télévision, les photos et les vidéos 3D sont converties de façon à être visionnées sur la télévision. Veuillez porter les lunettes 3D rouge/cyan pour visionner les fichiers correctement.
La connexion à l'ordinateur est impossible	S'assurer que le câble USB est correctement branché sur l'appareil d'une part et sur l'ordinateur d'autre part.
L'enregistrement de fichiers est impossible	1. Vérifier l'état de la mémoire interne de **Kidizoom® 3D Relief** et de la carte mémoire (vendue séparément) le cas échéant. 2. Vérifier l'option Mémoire par défaut (consulter la rubrique de ce manuel s'y rapportant). Si la mémoire par défaut est réglée sur la carte mémoire, s'assurer que la carte n'est pas verrouillée et protégée en écriture.
La carte mémoire n'est pas détectée	1. Vérifier que la carte mémoire est correctement insérée. 2. S'assurer que la carte mémoire a une capacité supérieure à 32 Mo, les cartes de capacité inférieure ne pouvant être reconnues par **Kidizoom® 3D Relief**. 3. Vérifier si le type de carte mémoire est supporté. Cet appareil ne supporte pas les types MMC et d'autres formats.
Les fichiers photo et vidéo téléchargés dans l'appareil ne peuvent pas être visionnés	1. Vérifier que les fichiers téléchargés sont dans le bon répertoire de **Kidizoom® 3D Relief.** Les photos et les vidéos doivent être placées dans le dossier DOWNLOAD du **Kidizoom® 3D Relief** lorsqu'il est connecté à l'ordinateur. 2. S'assurer que le format des photos téléchargées est bien JPEG Standard et que le format des vidéos est bien AVI (Motion JPEG), fichiers créés avec le **Kidizoom® 3D Relief**.

126605 FR manual_01.indd 22 11/30/2011 09:17:22

COMMENT PRENDRE UNE BONNE PHOTO ?

Es-tu prêt à t'amuser en prenant des photos ? VTech est là pour t'aider à prendre de belles photos grâce à ton nouvel appareil photo numérique Kidizoom.

Découvre nos astuces pour t'aider à utiliser ton appareil.

Étape 1

Pour commencer, glisse la dragonne autour de ton poignet afin de tenir fermement ton nouveau Kidizoom.

Étape 2

Il existe 2 moyens de prévisualiser ta photo : soit en utilisant l'écran couleur LCD se trouvant sur la face arrière de ton Kidizoom, soit en utilisant les viseurs situés au-dessus de l'écran.

Note : ce que tu vois à travers les 2 viseurs peut ne pas être exactement comme ce qui apparaît sur l'écran LCD et la photo capturée.

Étape 3

Tu es maintenant prêt à prendre des photos. Assure-toi de tenir ton Kidizoom aussi droit que tu peux, à l'aide de tes 2 mains.

Étape 4

Approche-toi de ce que tu veux photographier. Fais attention de ne pas trop t'approcher sinon ta photo sera floue. Cela peut nécessiter un peu d'entraînement alors ne t'inquiète pas si ta photo n'est pas bonne au premier cliché.

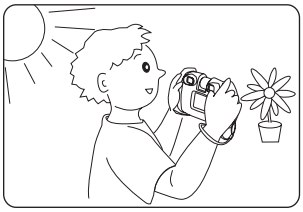
Étape 5

Ton Kidizoom possède un flash automatique donc ne t'inquiète pas si ta photo est un peu sombre. Si tu prends une photo en extérieur un jour où il y a du soleil, place-toi de façon à ce que le soleil soit derrière toi.

Étape 6

Ton Kidizoom émet un déclic lorsque tu prends une photo. Une fois que tu as entendu ce bruit, tu peux prendre une autre photo.

Amuse-toi bien !



126605 FR manual_01.indd 23 11/30/2011 09:17:22

KIDIZOOM® 3D RELIEF : QUESTIONS FRÉQUENTES

Question 1 :

J'ai acheté un **Kidizoom® 3D Relief** de **VTech®** mais il ne fonctionne pas avec mon ordinateur qui recherche un pilote. J'ai effectué des recherches sur Internet mais je n'ai pas trouvé de pilote photo **VTech®**. Que puis-je faire ?

Réponse :

Aucun pilote n'est nécessaire pour le **Kidizoom® 3D Relief**. Il fonctionne avec un pilote standard de stockage de masse USB. Ce pilote est standard sur tous les systèmes d'exploitation Windows® avec Windows® 2000 service pack 3 (incluant Windows® XP et Vista) et Mac OS 9.0 et supérieur.

Si votre ordinateur est équipé de ces systèmes d'exploitation et qu'il recherche toujours un pilote, veuillez contacter votre fabricant d'ordinateurs pour plus d'informations. Pour des systèmes d'exploitation plus anciens qui ne supportent pas le stockage de masse, un système plus récent ou un pilote de stockage de masse peut résoudre le problème. Veuillez consulter votre fabricant d'ordinateurs.

Question 2 :

Les photos que je prends ne ressemblent pas à ce que je vois lorsque je regarde à travers les viseurs. L'image capturée couvre une zone plus importante que ce que les viseurs montrent.

Réponse :

L'image actuelle et l'image numérique enregistrée peuvent varier selon la réfraction de la lumière à travers la lentille des viseurs. La lumière réfracte à travers les lentilles à différents angles selon divers facteurs dont la distance entre la lentille et vos yeux, l'angle avec lequel vous voyez les lentilles, et même l'espace entre vos yeux. Généralement, lorsque les lentilles sont placées à une distance normale des yeux, la lumière réfracte à travers les lentilles de telle manière qu'elle se concentre sur une zone plus proche et plus étroite, rendant l'image et la zone apparaissant dans les viseurs plus petites que ce qui est capturé numériquement.

Question 3 :

Quelle est la valeur ISO (sensibilité à la lumière) du **Kidizoom® 3D Relief** ?

Réponse :

Le **Kidizoom® 3D Relief** utilise une valeur ISO automatique. Il ajuste automatiquement le temps d'exposition et la sensibilité à la lumière selon l'environnement lumineux.

126605 FR manual_01.indd 24 11/30/2011 09:17:22

Question 4 :
Mon appareil photo s'allume puis s'éteint immédiatement.
Réponse :
Assurez-vous d'utiliser des piles neuves. S'il n'y a pas de faux contact dû à des impuretés ou à une déformation au contact des piles et des ressorts, l'appareil est normalement apte à fonctionner. Si le problème persiste après une installation normale des piles, il s'agit probablement d'un appareil défectueux.
Question 5 :
Pourquoi mes photos sont parfois grainées ou floues ? Puis-je faire quelque chose pour améliorer la qualité d'image ?
Réponse :
Dans un environnement dépourvu de lumière, le taux d'image par seconde (la vitesse de déclenchement) baisse et permet un temps d'exposition plus long. L'inconvénient est que chaque mouvement dans le cadre ou chaque secousse ou tremblement de l'appareil rend l'image plus floue. De plus, le capteur de l'appareil va atténuer les bords en cas de faible luminosité pour contrer l'obscurité en réduisant le bruit d'image. Cela peut parfois rendre l'image floue. Essayez d'améliorer la lumière pour obtenir de meilleurs résultats. La sensibilité du capteur photo dans des conditions de faible luminosité et la faiblesse de l'image lors de secousses ou de tremblements de la main ont été améliorées dans la plupart des modèles récents.
Question 6 :
Peut-on supprimer plusieurs photos en une seule fois, ou doivent-elles être supprimées une à une sur l'appareil photo ?
Réponse :
Si vous connectez **Kidizoom® 3D Relief** ou la carte mémoire directement à l'ordinateur, vous pouvez sélectionner plusieurs photos et les supprimer en même temps.
Question 7 :
Si je supprime accidentellement les photos en formatant mon **Kidizoom® 3D Relief**, existe-t-il un moyen de les récupérer ?
Réponse :
Malheureusement, si vous supprimez les photos lors du formatage de la mémoire interne, il n'y a pas de moyen de les retrouver. Il existe des logiciels qui peuvent retrouver des données perdues, mais nous ne recommandons pas leur utilisation.
Question 8 :
Le changement de piles efface-t-il la mémoire interne ?
Réponse :
Le changement des piles dans des conditions normales comme détaillé dans le manuel d'utilisation n'entraîne pas la perte des données ni dans la mémoire interne, ni dans la carte mémoire.

126605 FR manual_01.indd 25 11/30/2011 09:17:22

Question 9 :
Lors de la connexion de l'appareil au port USB, le message suivant apparaît « système USB non reconnu, un des systèmes USB connectés à l'ordinateur ne fonctionne pas et Windows® ne le reconnaît pas ». J'utilise Windows® XP.
Réponse :
C'est un problème de matériel informatique ou de système d'exploitation. De nombreux consommateurs ont constaté ce problème : leur ordinateur ne reconnaît pas certains périphériques de stockage. Veuillez contacter votre fabricant d'ordinateurs pour plus d'informations.
Question 10 :
J'essaie de transférer mes photos sur mon ordinateur. J'ai connecté l'appareil selon les instructions (en connectant le câble USB à l'appareil et à l'ordinateur), et la fenêtre apparaît. Cependant, aucune photo n'est automatiquement téléchargée. Dois-je faire quelque chose au démarrage pour obtenir les photos téléchargées et sauvegardées ?
Réponse :
Le processus de transfert d'image ne commence pas automatiquement. Après avoir connecté le câble USB et l'apparition de la fenêtre, vous pouvez ouvrir la fenêtre, ouvrir le dossier « DCIM », et vous trouverez les images capturées avec le **Kidizoom® 3D Relief** (que vous pouvez copier et coller dans votre ordinateur). Si vous souhaitez télécharger des images pour les regarder sur l'appareil, vous pouvez le faire en déplaçant les images JPEG dans le dossier « DOWNLOAD ».

ENTRETIEN

- Pour nettoyer **Kidizoom® 3D Relief**, utiliser un chiffon doux et sec. Ne pas utiliser de solvants ni de produits corrosifs.
- Éviter toute exposition prolongée au soleil ou à toute autre source de chaleur.
- Enlever les piles en cas de non-utilisation prolongée.
- Ce jouet est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures et éviter tout contact avec l'eau.

SERVICE CONSOMMATEURS

Si vous rencontrez un problème qui ne peut être résolu à l'aide de ce manuel, ou pour toute question ou suggestion que vous souhaiteriez nous soumettre, nous vous invitons à contacter notre service consommateurs.

Avant de contacter le support technique, munissez-vous des informations suivantes :

126605 FR manual_01.indd 26 11/30/2011 09:17:22

- Nom du produit et numéro de série (situé généralement derrière ou sous le produit).
- Type de problème rencontré.
- Manipulation faite juste avant que le problème ne survienne.

Pour la France, la Suisse et la Belgique francophones :

Service consommateurs VTech
VTECH Electronics Europe SAS
24, allée des Sablières
78290 Croissy-sur-Seine
FRANCE
E-mail : vtech_conseil@vtech.com
Tél. : 0 820 06 3000 (0,12€/min)
De Suisse et de Belgique : 00 33 1 30 09 88 00

Pour le Canada :

Tél. : 1 877 352 8697

VOUS AVEZ AIMÉ CE JOUET ?

Vous pouvez nous faire part de vos commentaires sur notre site Internet www.vtech-jouets.com à la rubrique « Témoignages ».

Nous lisons tous les témoignages déposés. Cependant, nous nous réservons le droit de ne pas tous les mettre en ligne, en raison de contraintes matérielles ou lorsque les propos contenus dans un témoignage peuvent porter atteinte aux droits et libertés individuels.

À LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU PAR VOTRE ENFANT

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment,

126605 FR manual_01.indd 27 11/30/2011 09:17:22

de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent à des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

SATISFAIT OU REMBOURSÉ :

Vous disposez d'un délai de 15 jours après l'achat de votre **Kidizoom® 3D Relief** pour le retourner si celui-ci ne vous convenait pas. Le produit devra être retourné complet dans son emballage d'origine avec son mode d'emploi, accompagné de l'original de la preuve d'achat (ticket de caisse ou facture) à l'adresse suivante :

VTech® - Opération satisfait ou remboursé – 24, allée des Sablières - 78290 Croissy-sur-Seine.

Tout appareil **Kidizoom® 3D Relief** retourné incomplet, abîmé,endommagé, ou sali ne sera pas repris. Nous nous engageons à vous rembourser le montant facturé sur la preuve d'achat, en bons d'achat VTech, dans la limite de 100 €. Les frais de port occasionnés par le renvoi du produit resteront à votre charge. Le remboursement s'effectuera en bons d'achat valables 1 an, dans un délai de 4 semaines et sera envoyé à l'adresse que vous nous aurez fournie. Un seul remboursement par foyer (même nom, même adresse). Cette offre est réservée aux particuliers et ne s'applique pas aux magasins ou aux distributeurs. Offre valable en France uniquement.

PRODUIT DEL
DE CLASSE 1

126605 FR manual_01.indd 28 11/30/2011 09:17:22